

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
きみは　ポケモン　もってるな？
しょうぶ　しようぜ！
¡¡NOTICIÓN!!
¡Pokémon Rojo y Azul de GB Advance, ya en Japón!
Nº 44
Por los expertos de Nintendo Acción
GUÍA PASO A PASO
POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
Todas las CLAVES de la ZONA SAFARI, al descubierto
Los mejores consejos para capturar al legendario REGISTEEL
¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!

REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez •**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte**: BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime**: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-36689-1992

•© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

¡Rojo y Azul arrasan de nuevo en Japón!

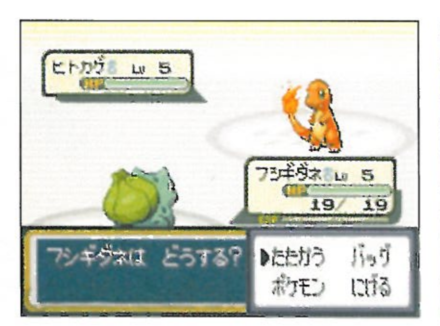
Y para celebrarlo, Nintendo lanzará dos nuevas consolas GBA SP exclusivas de cada título.



Las nuevas ediciones son compatibles con Rubí y Zafiro, así que la lista de Pokémon crece y crece.



A los japoneses les ha flipado lo de revivir los mejores combates de Rojo y Azul en su Advance.





Pokémon vuelve a la carga en Japón. Y con unos datos que nos han dejado flipados. ¡Agarraos, chicos! **Las ediciones Roja y Verde** (para nosotros corresponde a la azul, no os liéis) acaban de salir a la venta para GBA en Japón. ¡¡Y han arrasado!! **Pokémon FUEGO Rojo ha superado las 280.000 unidades vendidas,** mientras que la edición HOJA Verde ha rebasado con creces las 220.000. Pero lo mejor de todo es que estas cantidades corresponden al siguiente día del lanzamiento. **¡¡El juego salió el 29 de enero a las tiendas y el 30 ya estaba prácticamente agotado!!**

¡¡Que siga la fiebre!!

Estos nuevos cartuchos son **reediciones de Pokémon Rojo y Azul de Game Boy.** Los programadores **han actualizado los gráficos y se ha revisado el motor de combate,** en general todo se ha adaptado a la imagen de los nuevos Rubí y Zafiro. De hecho, si os fijáis en las pantallas que hemos conseguido, veréis que tienen un parecido muy razonable con los Pokémon "joya". Lo más alucinante de todo es que resulta que ambas ediciones, Rojo y Azul son **compatibles tanto con Rubí y Zafiro como con el recién estrenado Pokémon Colosseum.** Y sí, lo que estáis pensando va a hacerse realidad: **la lista de Pokémon disponibles en el juego crecerá hasta el infinito.** ¡¡Ese es uno de los secretos de su éxito!! Pues nada, que esperamos tenerlos también nosotros muy pronto aquí. Quien sabe si para otoño…

Nuevas GBA SP exclusivas Pokémon

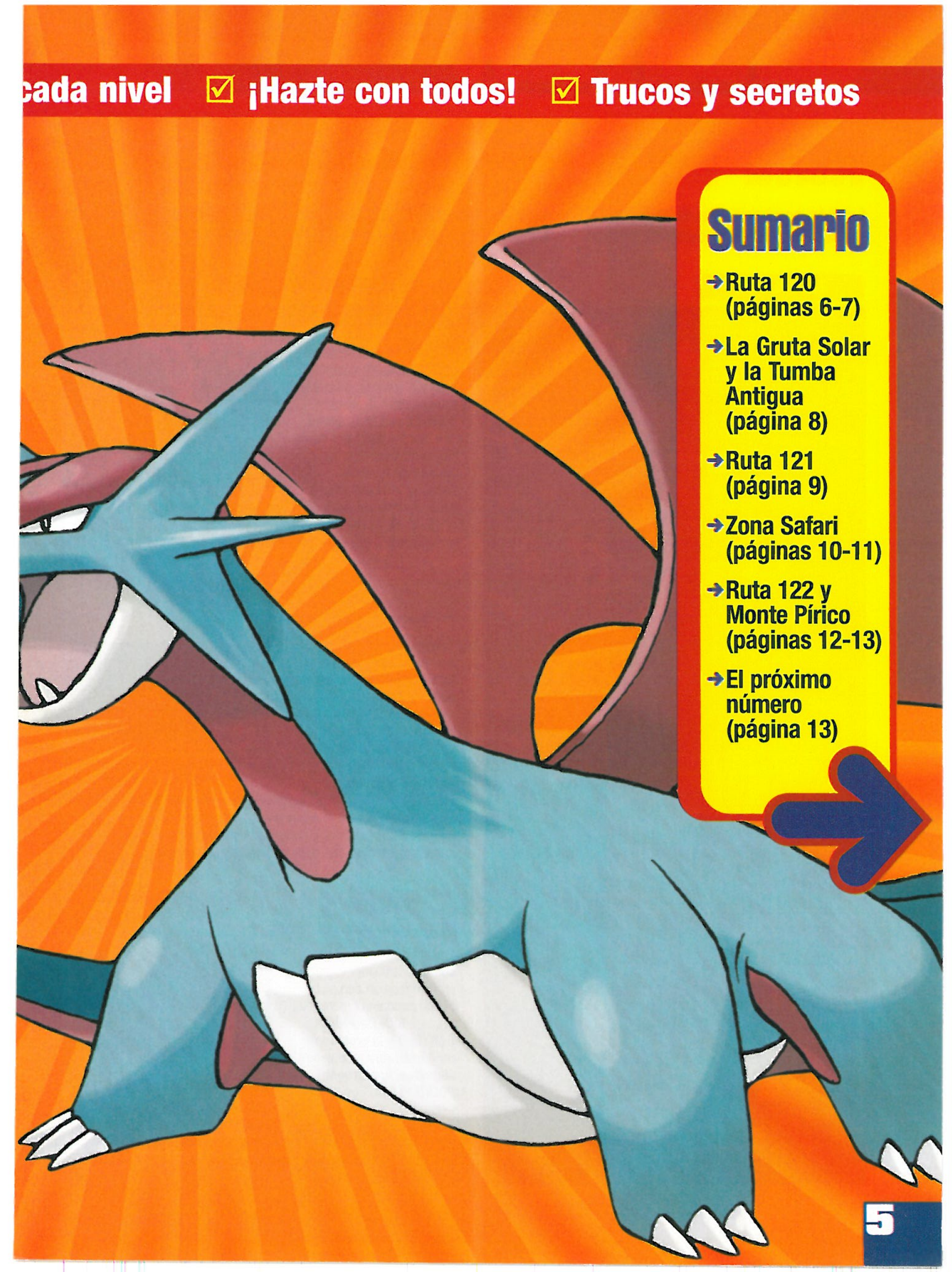


Pues sí, **en Japón están a punto de salir a la venta dos nuevas ediciones de Game Boy Advance SP.** Llevados por el éxito de los últimos estrenos, Nintendo lanzará **el 27 de febrero una nueva SP Charizard** (color rojo FUEGO) y otra que llevará el nombre de Venusaur (color Verde hoja). El precio será **12.500 Yen** (70-80 € aproximadamente) y de momento sólo se podrán conseguir en Japón.



Guía de Maestros Pokémon Rubí y Zafiro

Lo prometido es deuda. En esta entrega toca descubrir, entre otras muchas cosas, los secretos de la Zona Safari. ¡Qué ganas!, ¿verdad? Pues nada, a por los Pokémon exclusivos, y de paso a conseguir todos los trucos y a disfrutar de las mejores estrategias que encontrarás. Antes, eso sí, te daremos las claves para capturar al legendario Registeel sin que sufras lo más mínimo.



Sumario

Ruta 120

Lo más sorprendente de la Ruta 120 es su clima tan variable. Tan pronto llueve a cántaros como sale un sol radiante. Ten cuidado porque los cambios del clima pueden afectar al curso de una batalla.

RUTA 120



1. OTRA VEZ LOS REPORTEROS



Sí señor, los reporteros en su búsqueda de nuevos talentos volverán a toparse contigo. En esta ocasión **lucharán en una batalla dos contra dos usando un Loudred y un Magneton, ambos de nivel 30.** Después del combate no olvides echar un vistazo a la tele. Si lo haces, oirás un montón de alabanzas sobre tu maravillosa forma de combatir y también sobre tus maravillosas y filosóficas respuestas.

2. EL DETECTOR DEVON

Objetos conseguidos: **DETECTOR DEVON**



Cuando llegues a **Ciudad Arborada** observarás que algo invisible **obstaculiza el paso al gimnasio.** Para resolver el misterio tendrás que ir a la Ruta 120, cruzar el primer puente y **hablar con nuestro querido MÁXIMO. Esta vez te enseñará un DETECTOR especial fabricado por la compañía DEVON S.A.** Un aparatito que sirve para que el Pokémon invisible llamado Kecleon se haga completamente visible y entonces puedas intentar capturarlo. No están nada mal estos inventos.

3. BICHOS MÁS FUERTES

Objetos conseguidos: **POLVO PLATA**



En esta ruta te encontrarás con un entrenador experto en Pokémon de tipo bicho. El tipo tiene un nombre muy original: **BICHOMANIACO BARTOLO y si eres capaz de derrotarle cinco veces seguidas, te entregará POLVO PLATA.** Equipa con este objeto a un Pokémon que conozca ataques de tipo bicho y aumentarás la potencia de los mismos. Por cierto, como BICHOMANIACO BARTOLO es uno de los entrenadores que se graba en la PokéNav, echa un vistazo de vez en cuando a la misma y sabrás en que momento está dispuesto para luchar otra vez.

POKéTRUCO

Te habrás fijado que en Rubí y Zafiro existe la posibilidad de **componer frases usando un pequeño diccionario de palabras que están divididas en grupos.** Es lo que se llama el **MODO GRUPO,** pero este modo a veces resulta un poco lioso. **Si pulsas la tecla Select cuando estés en el MODO GRUPO, cambiarás al MODO A-Z,** que sin duda es mucho más eficaz y sencillo para componer tus frases preferidas.



4. BAYAS RARAS

Objetos conseguidos: **BAYA (ALEATORIA)**

La mujer que pasea cerca del final de la Ruta 120 te entregará una baya (aleatoria) al día. Aunque cada vez que hables con ella no sabrás que baya vas a recibir, ten por seguro que será una de las raras. **Úsala para hacer PokéCubos o** mejor todavía, **plántala en suelo fértil y así conseguirás más.** Un **buen terreno para tener una plantación de bayas raras es el que hay en la Ruta 123 junto a la casa del BAYÓLOGO.**



¡CONSÍGUELOS!

A. NIDO BALL.	F. BAYAS LATANO
B. BAYAS PERASI	G. BAYAS PINIA
C. PEPITA	H. BAYAS PERAGU
D. HIPERPOCIÓN	I. CURA TOTAL.
E. BAYAS FRAMBU	J. BAYAS MELOC

PISTAS

Si alguna vez te has preguntado **cuántas bayas existen en Hoenn,** te diremos que hay **un total de 43 especies distintas.** Unas las encontrarás en árboles por rutas o ciudades y otras las recibirás de ciertos personajes. **Todas las bayas sirven para hacer PokéCubos, aunque dependiendo del tipo de baya serán de diferentes sabores y colores.** Sin embargo, el color y el sabor también pueden variar dependiendo de la **LICUABAYA** que utilices. Por ejemplo, la BAYA MELUCE producirá un PokéCubo gris si usas la LICUABAYAS de Ciudad Portual y de color añil si utilizas la de Ciudad Calagua.



¡Hazte con todos!

Pokémon	Rubí	Zafiro
ABSOL	**Pocos**	**Pocos**
BARBOACH	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)
GOLDEEN	**Algunos** (Caña Vieja Caña Buena)	**Algunos** (Caña Vieja Caña Buena)
KECLEON	**Pocos** (Usa el Detector Devon)	**Pocos** (Usa el Detector Devon)
LINOONE	**Algunos**	**Algunos**
MAGIKARP	**Muchos** (Caña Vieja Caña Buena)	**Muchos** (Caña Vieja Caña Buena))
MARILL	**Algunos** (Super Caña)	**Algunos** (Super Caña)
ODDISH	**Algunos**	**Algunos**
SURSKIT	**Pocos**	**Pocos**
ZIGZAGOON	**Muchos**	**Muchos**

La Gruta Solar y la Tumba Antigua

En la Ruta 120 hay dos cuevas muy interesantes. Una es la Gruta Solar y otra la Tumba Antigua. Para llegar a la Tumba Antigua necesitarás Surf, pero si quieres entrar en la Cámara Sellada necesitarás resolver algunos misterios. Aquí mismo te los vamos a poner en bandeja.

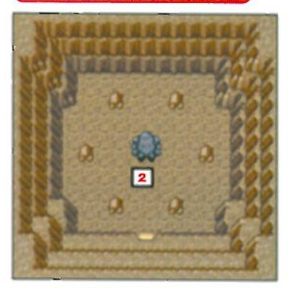
GRUTA SOLAR





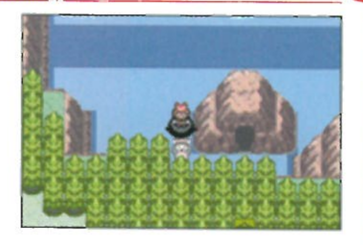


TUMBA ANTIGUA SALA 2



1. UN DÍA SOLEADO

Objetos conseguidos: MT11 (DÍA SOLEADO)



Para llegar hasta la Gruta Solar tendrás que usar Surf, aunque antes, cuando bajes por las escaleras, **necesitarás el Detector Devon para hacer aparecer al Kecleon** que bloquea el camino. Dentro de Gruta Solar encontrarás la **MT11 o Día Soleado,** un movimiento que, aparte de cambiar el clima, hará que los **movimientos de tipo fuego sean más poderosos y los de tipo agua más débiles.** También si usas Día Soleado antes de Rayo Solar, verás que **no es necesario que el Pokémon cargue antes de lanzar este terrible rayo.**

2. EL MISTERIO DE REGISTEEL



En la segunda sala de la Tumba Antigua te espera Registeel. Resuelve primero el misterio de la Cámara Sellada en la Ruta 134 y después ven aquí. **En la primera sala leerás: "CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO".** Ya sabes, trae un Pokémon que sepa VUELO, ponte en el centro de la sala y hazle volar. Inmediatamente después verás que **un muro se desploma. Ya puedes pasar a la sala de Registeel** y capturar a este estupendo legendario de tipo acero.

POKéTRUCO



Capturar a un legendario como Registeel puede ser muy complicado si no tienes en cuenta algunos consejos. Lo primero de todo es **aprovisionarte de al menos 30 ULTRABALL** en alguna de las tiendas de Hoenn (por ejemplo en la de Ciudad Algaria). Y lo segundo y más importante de todo, es que **lleves en tu equipo algún Pokémon que pueda paralizar a Registeel.** Si dejas los PS de Registeel en la zona roja y además le paralizas, las posibilidades de capturarlo con una ULTRABALL aumentarán un montón y además no tendrás que gastar muchas. **Por si acaso el combate se alarga muchísimo, no olvides llevar en tu MOCHILLA algunas TURNO BALL** de las que venden en **Ciudad Férrica.** No olvides que la eficacia de las TURNO BALL aumenta a media que avanza el combate.

¡Hazte con todos!

REGISTEEL

● Uno	● Uno

Ruta 121

En la Ruta 121 encontrarás la famosa Zona Safari, un lugar que no puedes dejar de visitar si quieres completar tu Pokédex. Si continuas por esta ruta rumbo al este, llegarás a Ciudad Calagua, pero antes deberás entras en la Ruta 122 y llegar a MONTE PÍRICO. Parece que algo raro pasa por allí.

RUTA 121



1. ¿QUÉ ESTARÁN PLANEANDO?



Sí señor, aquí están otra vez los malvados del **Equipo Magma/Aqua.** Esta vez escucharás que se piran a **MONTE PÍRICO,** así que no lo dudes, **entra en la Ruta 122 y ve tras ellos.** Seguro que no están planeando nada bueno y habrá que darles una nueva lección a base de jarabe de palo.

2. CAPTURA LOS POKéMON RAROS QUE PUEDAS

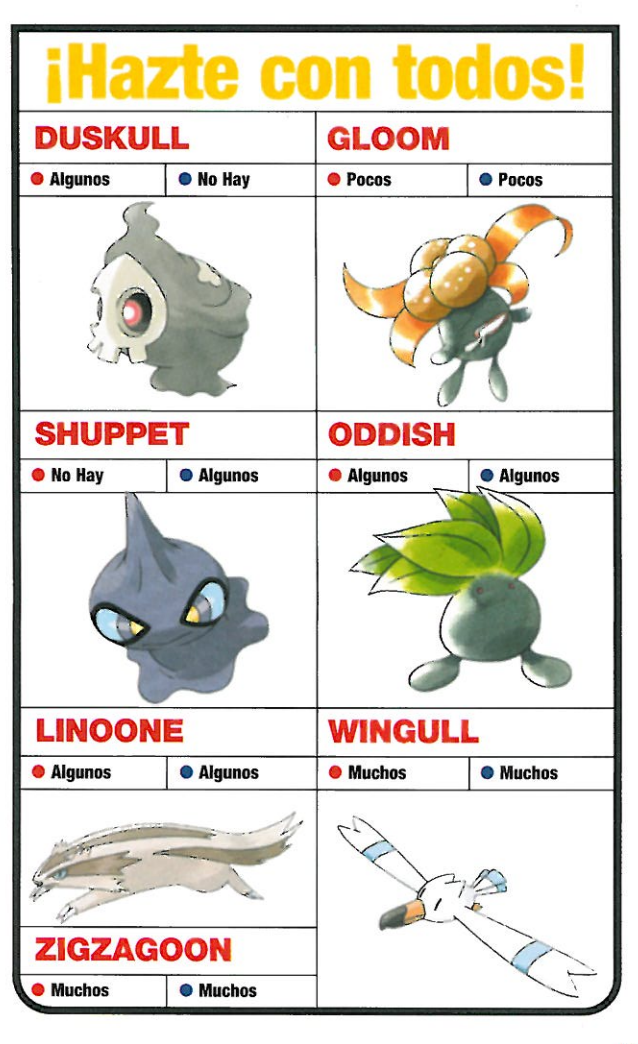


Por fin has llegado a la Zona Safari de Rubí y Zafiro. Por si no la sabías, aquí podrás capturar un montón de **Pokémon raros que son exclusivos de esta zona.** Y lo más alucinante es que puedes capturar todos los que te apetezcan y quedártelos para siempre. ¿Quieres saber más? Pues corre y mira la sección de la Zona Safari.

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYAS CAQUIC	D. BAYAS ATANIA
B. BAYAS PERASI	E. CARBURANTE
C. BAYAS SAFRE	F. BAYAS LATANO

¡Hazte con todos!



La Zona Safari

Es un parque natural en el que se conservan las especies más raras de Hoenn. Dentro hay especies exclusivas y además, usando los PokéCubos podrás elegir la personalidad de los Pokémon que quieras capturar.

ZONA SAFARI

1. VAMOS DE SAFARI



Entra en la **POSADA que hay en el centro de la Zona Safari,** habla con todas las personas que veas y escucha sus sabios consejos. Recuerda que **la partida termina cuando agotas las SAFARI BALL o cuando has dado 500 pasos,** así que procura quedarte quieto en una zona de hierba y **gira sobre ti mismo dando toquecitos en la cruceta.** Con este pequeño truco conseguirás que los Pokémon se acerquen a ti sin gastar ni un solo paso. ¿A que no se te había ocurrido?

2. EL PODER DE LOS POKéCUBOS



En la Zona Safari los Pokécubos tienen una utilidad muy especial. No sólo sirven para alimentar a los Pokémon salvajes y evitar que huyan tan rápido de ti, sino que **también puedes echarlos en los COMEDEROS de PokéCubos.** Así los Pokémon que tengan una personalidad a la que le guste ese PokéCubo aparecerán en la zona de alrededor.

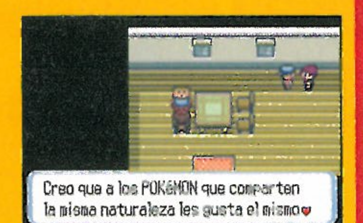
3. AL NORTE CON LAS BICIS

Para llegar al norte de la Zona Safari necesitarás usar las bicis. Si quieres ir al noroeste, tendrás que montar en la **BICI CARRERA** y si quieres ir al noroeste, la bici adecuada será la **BICI ACROBÁTICA.** Antes de traer un u otra, consulta los Pokémon que hay en cada zona y toma la decisión en función de tus intereses.



PISTAS

La personalidad de un Pokémon es algo que afecta a la forma en que crecen sus diferentes características. Por ejemplo, **si tienes un Pokémon personalidad FIRME su poder de ATAQUE crecerá muy rápido,** aunque por el contrario su DEFENSA lo hará con lentitud. En la Zona Safari tienes la oportunidad de usar los comederos de PokéCubos para atraer a los Pokémon con la personalidad que más te guste. Según sea el sabor del PokéCubo, atraerás a Pokémon de una determinada personalidad, aunque también ahuyentarás a otros.



PERSONALIDAD POKéMON	SABOR FAVORITO	SABOR QUE ODIA
ACTIVA	DULCE	ÁCIDO
AFABLE	SECO	ÁCIDO
AGITADA	ÁCIDO	SECO
ALEGRE	DULCE	SECO
ALOCADA	SECO	AMARGO
AMABLE	AMARGO	ÁCIDO
AUDAZ	PICANTE	DULCE
CAUTA	AMARGO	SECO
DÓCIL	NINGUNO	NINGUNO
FIRME	PICANTE	SECO
FLOJA	ÁCIDO	AMARGO
FUERTE	NINGUNO	NINGUNO
GROSERA	AMARGO	DULCE
HURAÑA	PICANTE	ÁCIDO
INGENUA	DULCE	AMARGO
MANSA	SECO	DULCE
MIEDOSA	DULCE	PICANTE
MODESTA	SECO	PICANTE
OSADA	ÁCIDO	PICANTE
PÍCARA	PICANTE	AMARGO
PLÁCIDA	ÁCIDO	DULCE
RARA	NINGUNO	NINGUNO
SERENA	AMARGO	PICANTE
SERIA	NINGUNO	NINGUNO
TÍMIDA	NINGUNO	NINGUNO

¡CONSÍGUELOS!

A. MÁX. REVIVIR	B. MT 22 (RAYO SOLAR)	C. CALCIO

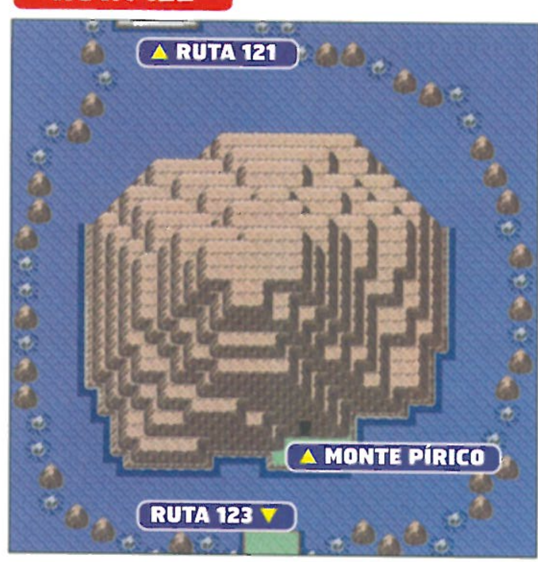
¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (azul)
DODRIO	**Pocos** (Noroeste)	**Pocos** (Noroeste)
DODUO	**Algunos** (Sureste, Noroeste y Suroeste)	**Algunos** (Sureste, Noroeste y Suroeste)
GEODUDE	**Muchos** (usa Golpe Roca al Noreste)	**Muchos** (usa Golpe Roca al Noreste)
GIRAFARIG	**Algunos** (Sur)	**Pocos** (Sur)
GLOOM	**Pocos** (Sur) Algunos (Norte)	**Pocos** (Sur) Algunos (Norte)
GOLDEEN	**Muchos** (pescando al Oeste)	**Muchos** (pescando al Oeste)
GOLDUCK	**Pocos** (Noroeste)	**Pocos** (Noroeste)
HERACROSS	**Pocos** (Noreste)	**Pocos** (Noreste)
LAIRON	**Pocos** (Noroeste)	**Pocos** (Noroeste)
NATU	**Algunos** (Noreste y Sur)	**Algunos** (Noreste y Sur)
ODDISH	**Muchos** (Sur)	**Muchos** (Sur)
PHANPY	**Algunos** (Noreste)	**Algunos** (Noreste)
PIKACHU	**Pocos** (Sur)	**Pocos** (Sur)
PINSIR	**Pocos** (Noroeste)	**Pocos** (Noroeste)
PSYDUCK	**Muchos** (Noroeste y Suroeste en el agua)	**Muchos** (Noroeste y Suroeste en el agua)
RHYHORN	**Algunos** (Noroeste)	**Algunos** (Noroeste)
SEAKING	**Algunos** (Oste usando Super Caña)	**Algunos** (Oste usando Super Caña)
WOBBUFFET	**Algunos** (Sur)	**Algunos** (Sur)
XATU	**Pocos** (Noreste)	**Pocos** (Noreste)

Ruta 122 y Monte Pírico

MONTE PÍRICO es un monumento natural a los espíritus de los Pokémon que no están entre nosotros. En la cima de la montaña, los miembros del Aqua/Magma quieren robar una misteriosa esfera.

RUTA 122

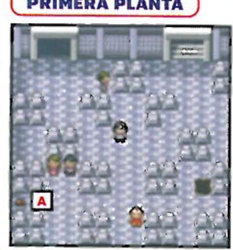


CEMENTERIO POKéMON

PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



SEGUNDA PLANTA



TERCERA PLANTA



CUARTA PLANTA



QUINTA PLANTA

1. EXPLORANDO EL CEMENTERIO

Objeto conseguido: AMULETO

Si **hablas con la anciana** que hay en la planta baja del cementerio Pokémon de MONTE PÍRICO, conseguirás un **AMULETO.** Equipa a un Pokémon con este objeto y te audará a ahuyentar a los Pokémon salvajes.



2. LA HISTORIA DE LAS ESFERAS

Objetos conseguidos: ESFERA ROJA (RUBÍ), ESFERA AZUL (ZAFIRO)

Cuando llegues a la cima de MONTE PÍRICO verás de nuevo a los chicos del Equipo Aqua/Magma haciendo de las suyas. A pesar de tus esfuerzos, **el líder del equipo se hará con una de las esferas que mantienen el equilibrio y la paz entre los Pokémon marinos y los Pokémon de tierra.** Ve corriendo a Ciudad Portual, esto tiene muy mala pinta.



LADERA MONTE PÍRICO



Más tarde

Cuando te hayas enfrentado a Groudon en Rubí o a Kyogre en Zafiro vuelve a la cima de MONTE PÍRICO. Encontrarás al líder del Equipo Aqua/Magma arrepentido devolviendo la esfera robada. Ahora te toca a ti devolver la tuya.

CIMA MONTE PÍRICO



¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRABALL
B. SUPERREPEL
C. INCIENSO MAR.
D. INCIENSO SUAVE
E. MT 30 (BOLA SOMBRA)
F. MT 48 (INTERCAMBIO)
G. MÁX. POCIÓN

¡Hazte con todos!

	● (rojo)	● (azul)
CHIMECHO	**Pocos**	**Pocos**
DUSKULL	**Muchos**	**Algunos**
MAGIKARP	**Muchos** (Caña Vieja/ Caña Buena)	**Muchos** (Caña Vieja/ Caña Buena)
MEDITITE	**Algunos**	**Algunos**
PELIPPER	**Pocos**	**Pocos**
SHARPEDO	**Muchos** (Super Caña)	**Muchos** (Super Caña)
SHUPPET	**Algunos**	**Muchos**
TENTACOOL	**Algunos** (Caña Vieja/ Caña Buena)	**Algunos** (Caña Vieja/ Caña Buena)
VULPIX	**Algunos**	**Algunos**
WAILMER	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)
WINGULL	**Muchos**	**Muchos**

Y en la próxima entrega...

- Recorreremos la **RUTA 123** para conseguir unas bayas muy especiales.
- Exploraremos **CIUDAD CALAGUA,** la ciudad más grande de Hoenn.
- Lucharemos contra el **EQUIPO AQUA/MAGMA** dentro de su guarida.
- Navegaremos por la **RUTA 124,** la primera ruta en la que podremos bucear.





EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores!... Abedul y yo andamos entusiasmados con el nuevo «Pokémon Colosseum». ¡Por fin tendremos un RPG de Pokémon en 3D para nuestra maravillosa GameCube! Será toda una delicia de la que podremos disfrutar dentro de muy poco tiempo, pero mientras llega, seguiremos aprendiendo todo lo que podamos sobre Rubí y Zafiro. Sin duda este va a ser otro estupendo año para todos los fans de Pokémon.

Una gran fan

How are you? Me llamo Laura y tengo 11 años. Llevo leyendo su revista desde el nº 89, ese en el que salen Ash y Pikachu sobre su cabeza. Soy una verdadera fanática de POKéMON. Tengo póster, cartas, DVDs, las pelis, los juegos, todas las revistas Pokémon, la Gameboy y la Nintendo de Pikachu aparte de la Advance. Adoro su revista. ¡Ah! Dígale a Jimmy que tanto jamón es muuuuu malo. El que avisa no es traidor. BUENO, LES DEJO CURRANTES. Un besazo.

¡Me has emocionado! Un beso grande también para ti de parte de toda la Redacción y uno muy especial de parte de Jimmy. ¡Ah! Tranquila, Jimmy ya no come tanto jamón. Ahora lo que le molan son las zanahorias y las ensaladas (se nos ha vuelto vegetariano), aunque debería hacer algo de deporte porque todavía le veo un poquito fondón.

Laura Fernández
Ponferrada (León)



GRACIAS LAURA
¿A que mola el sistema de mensajes de Rubí y Zafiro? Pues esta pantalla está dedicada para ti, porque te la mereces.

Shedinja contraataca

Hola Profesor Oak, tengo la edición Zafiro y unas cuantas dudas que me corroen por dentro:

1. En el número 41 dijo que Ninjask evolucionaba a Shedinja en el nivel 20 "con solo 5 Pokémon", pero no acabo de entender qué significa eso. ¿Me lo podría explicar?

Tranquilo, es muy fácil. Pero antes, amiguete, mucho cuidado con la corrosión, no sea que te caigas a pedazos. Bueno, lo primero que quiero aclararte es que Ninjask no evoluciona en Shedinja; quien realmente evoluciona en Shedinja es Nincada. Cuando Nincada llegue al nivel 20, de repente le verás evolucionar en Ninjask, pero si en tu equipo hay solo cinco Pokémon (y al menos una Poké Ball), también ocurrirá algo más. En el hueco libre habrá aparecido un flamante Shedinja. Supongo que ahora lo habrás comprendido todo.

2. Tengo un Salamence con estos ataques: Lanzallamas, Garra Dragón, Triturar e Híper Rayo. ¿Le cambiaría algún ataque?

Creo que tu Salamence está muy bien, pero si quieres que sea todavía más poderoso yo le enseñaría la MT26 o Terremoto en lugar de Híper Rayo. Espero que no hayas gastado Terremoto en otro Pokémon, pero si es así todavía puedes hacer otra cosa por tu Salamence. Puedes equiparle con RESTOS o con una CAMPANA CONCHA (te la fabrica un anciano que habita en la Cueva Cardumen). Con estos objetos compensarás un poco uno de los puntos débiles de Salamence, que es su cantidad de PS. Por cierto, si tienes la MT 44 o Descanso también podrías enseñársela, aunque para Salamence este movimiento, la verdad, no me convence mucho.

3. ¿Dónde consigo a Glalie?

A Glalie no puedes encontrarlo en ningún sitio. La única manera de hacerse con él es capturar un Snorunt y entrenarlo hasta el nivel 42, momento en el que le verás evolucionar a Glalie. Por si acaso no lo sabes, te diré a que Snorunt puedes capturarlo en la Ruta 124, en la sala más profunda que hay en la Cueva Cardumen. No olvides que para explorar la Cueva Cardumen completamente tendrás que ir en diferentes horas del día. En unas ocasiones hay marea alta y seis horas más tarde marea baja. Dependiendo del nivel del agua, podrás explorar unas zonas u otras.

> **PARA HACERTE CON GLALIE, TIENES QUE ENTRENAR A SNORUNT HASTA EL NIVEL 42. Y ÉSTE SE ENCUENTRA EN LA SALA MÁS PROFUNDA DE LA CUEVA CARDUMEN, EN RUTA 124.**

4. ¿Qué ataques le pondría y con qué objeto equiparía a Shedinja?

Dado que Shedinja es muy difícil de debilitar (por su habilidad SUPERGUARDA), le enseñaría Tóxico para que envenenara al rival mientras éste se desespera. También le enseñaría Bola Sombra, Rabia y Rayo Confuso. En cuanto al objeto con el que le equiparía, no hay duda, yo usaría la CINTA FOCUS ya que con este objeto haremos

que sea aún más difícil acabar con Shedinja. La CINTA FOCUS la encontrarás en el interior de la Cueva Cardumen.

Hugo Bernardo de Quirós
Gijón (Asturias)



CONSEGUIR A SHEDINJA. *Después de que Nincada evolucione en Ninjask, y cuentes con 5 Pokémon en tu equipo, Shedinja aparecerá de repente.*

Un buen ataque para el bueno de Blaziken

Hola Profesor Oak, quería que usted que es tan sabio me contestara a estas preguntas:

1. ¿Cree que debería cambiar algún ataque a mi Blaziken? Sus ataques son: Día Soleado, Sofoco, Lanzallamas y Gancho Alto.

No está nada mal este Blaziken, aunque tienes que recordar no abusar del ataque Sofoco dado que cada vez que lo uses bajará el nivel de ATAQ. ESPECIAL. Existen dos MT que en mi modesta opinión pueden mejorar mucho a Blaziken. Una de ellas es la MT 31, conocida también como Demolición. Este ataque de tipo lucha puede sustituir a Gancho Alto porque tiene casi la misma potencia, pero es más preciso y además tiene la virtud de destruir las barreras que crean los movimientos Pantalla Luz y Reflejo. Esta MT la conseguirás dentro de una casa que hay al noroeste de Arrecípolis. También puede resultar muy eficaz enseñar a Blaziken la MT08 o Corpulencia. Esta MT la conseguiste en el gimnasio de Azuliza y cada vez que la uses hará que el ATAQUE y la DEFENSA de Blaziken suban un punto. Si decides utilizarla, te sugiero que se la enseñes en lugar de Lanzallamas.

2. ¿Kyogre aprende algún ataque en el nivel 75?

Sí señor, aprende un ataque de tipo agua llamado Salpicar. Cuando Kyogre lo aprenda no se te ocurra borrarlo nunca. Para que te hagas una idea de lo bueno que es este



DEMOLICIÓN. *La MT 31 o Demolición, es un movimiento que deberías enseñar a Blaziken. La encontrarás en una casa de Arrecípolis.*

ALINEACIÓN POKéMON ZAFIRO

Un gran equipo sin legendarios

La experiencia es un grado, y en muchos de vosotros se nota que lleváis jugando un tiempecito. Nuestro amigo Javo me envía un equipo demoledor (aunque él no le tiene mucha confianza). Vamos a examinarlo con detenimiento.

El equipo de Javo de la Peña (Madrid)

Querido Profesor Oak, Soy uno de esos entrenadores que ha pasado de Rojo a Rubí y está en vías de desarrollo; paso de legendarios pero ya tengo un escuadrón bastante desarrollado y quería que resolviese mis dudas:

- **Wobbuffet: Contador, Manto Espejo, Mismodestino y Tóxico. Equipado con Restos.**
- **Blaziken: Gancho Alto, Patada Ígnea, Lanzallamas y Avalancha (Mov. Huevo). Equipado con Carbón.**
- **Swampert: Terremoto, Agua Lodosa, Rayo Hielo y Descanso. Equipado con Baya Atania.**
- **Shedinja: Excavar, Garra Metal, Chupa Vidas o Cortefuria, Bolasombra o Rabia. Equipado con Hechizo.**

Y mi gran duda, elíjame dos de estos tres:

- **Absol: Hiperrayo, Danza Espada, Triturar o Mordisco y Rayo. Con Gafas de Sol.**
- **Salamence: Dragoaliento, Lanzallamas, Vuelo e Hiperrayo. Equipado con Escama Dragón.**
- **Metagross: Terremoto, Psíquico, Hiperrayo y Puño Meteoro (sugiérame un ataque de acero para éste). Equipado con Cuchara Tor.**

Están todos en el nivel cien, pero tienen fallos cantosos, aclarémelos por favor.

¡Enhorabuena chaval! Me parece que ya no eres un entrenador en vías de desarrollo, tu nivel es tan bueno que te doy el título de entrenador desarrollado. Bueno, hablaremos primero de los cuatros Pokémon fijos de tu equipo. El primero es Wobbuffet y sabes que es un Pokémon que me encanta. Este simpático Pokémon puede enfrentarse a un legendario y derrotarle, pero me gusta tal cual lo encuentras en estado salvaje. Con esto quiero decir que no me parece bien que le hayas quitado Velo Sagrado. Este movimiento es de gran ayuda para proteger a todo tu equipo de los ataques que producen cambio de estado, así que deberías hacer que lo recordara. Tu Blaziken está muy bien, aunque puedes mejorarlo un poco si optas por prescindir de Lanzallamas (ya tiene otro movimiento de tipo fuego) y le enseñas Día Soleado. De esta forma, la Patada Ígnea será un ataque todavía más mortífero. También te aconsejo que sustituyas Gancho Alto por la MT 31 o Demolición (mira la pregunta sobre Blaziken en este mismo CONSULTORIO). A Swampert no le haría ningún retoque, así está genial. En cuanto a Shedinja, tienes que tener en cuenta que es un Pokémon de tipo bicho-fantasma cuyo punto fuerte es lo difícil que resulta debilitarle. Por eso, como ya le he dicho a otro entrenador en este mismo CONSULTORIO, te aconsejo que le enseñes Rabia, Bola Sombra, Tóxico y Rayo Confuso, y lo equipes con Cinta Focus. Usando Rabia, Shedinja puede eliminar los PP de un ataque que pueda debilitarle, y con Cinta Focus puede resistir algunos ataques que lleguen a impactarle.

Ahora tenemos que elegir a dos de los tres Pokémon que me propones. La decisión es difícil, pero viendo que en los cuatro Pokémon que tienes fijos no hay ataques psíquicos, eléctricos o siniestros, me decantaré por Absol y Metagross. Creo que con estos dos Pokémon tu equipo quedará bastante equilibrado. Absol debería quedar con los ataques Triturar, Rayo, Cuchillada y Danza Espada. En cuanto al Metagross que me propones te diré que está muy bien y que el ataque Puño Meteoro es un excelente ataque de tipo acero. De todas formas, si tienes la MT 16 o Pantalla Luz, podrías enseñarle este movimiento en lugar de Hiperrayo. Con Pantalla Luz mejorarás la resistencia de Metagross a los ataques especiales, uno de los pocos puntos débiles que podríamos encontrar en este fantástico Pokémon.

movimiento te diré que es más poderoso que Hidro Bomba y encima tiene una precisión del 100%. Solo tiene un problema y es que su poder disminuirá si a Kyogre le quedan pocos PS.

3. ¿En la edición Zafiro donde está el área de Zangoose?
Zangoose no está en la edición Zafiro. Es un Pokémon exclusivo de la edición Rubí que anda correteando por la Ruta 114. Para conseguirlo, tendrás que hacer un intercambio con algún colega.

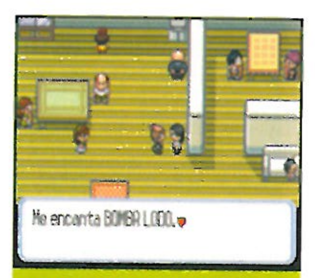
4. ¿A quién y en qué nivel evoluciona Spoink?
Ya sé que el simpático Spoink parece un muelle, pero es un Pokémon psíquico que hay que tener muy en cuenta. Cuando llega al nivel 32 evoluciona en el bueno de Grumpig, un Pokémon con unas características casi tan buenas como las del conocido Kadabra, pero mucho más equilibradas.
Gabriel Rodríguez
La Aldea De San Nicolás
(Las Palmas)

El club de las modas

Hola Profesor Oak:
Me he comprado la revista de noviembre y es fantástica. Tengo la edición Rubí y unas cuantas dudas:

1. En Azuliza, ¿qué hay que decirle exactamente al niño del club de fans? Es que no me he enterado bien.
Es que lo que hay que decirle es lo primero que se te ocurra. Se trata de imponer una nueva frase de moda, una frase que, si eres un poco ingenioso, podrá hacer que la gente del club te diga cosas muy divertidas. Sin embargo, hay algo que debes tener en cuenta cada vez que cambies la frase de moda. Feebas habita en seis pequeñas zonas dentro del agua que hay en la Ruta 119 y cada vez que cambies la frase de Azuliza, las zonas en las que puedes pescar a Feebas también cambiarán.

2. ¿Dónde pillo Bomba Lodo?
La consigues en el CLUB de AZULIZA, pero después de haber conseguido cinco medallas. Cuando



BOMBA LODO. *Cuando tengas cinco medallas en tu poder, vuelve al CLUB AZULIZA y hazte con Bomba Lodo, el movimiento arrasador de tipo veneno.*

las tengas, vuelve a AZULIZA y dentro del club encontrarás un hombre con gafas que te entregará la MT36 o BOMBA LODO. Te recomiendo que te hagas con esta MT, pues es un movimiento de tipo veneno de los más demoledores que existen en Pokémon.
Alejandro Pacios
Málaga

Rumbo a la Isla del Sur

Hola Profesor, tengo estas preguntas para usted:

1. Tengo el Tícket Eón. ¿Cómo se va a la Isla del Sur?
Si eres uno de los MARINEROS que ha tenido la suerte de recibir un Tícket Eón que se han repartido en alguna de las giras de Nintendo, lo primero que tendrás que hacer para viajar a la Isla del Sur es ir al puerto de Ciudad Calagua. La señorita que hay junto al barco se dará cuenta de que tienes un extraño tícket y llamará a un marinero que te informará que con eso podrás llegar a una extraña islita que hay en el sur. Ahora solo queda que subas al barco y explores el pedacito de tierra para encontrar a Latias o Latios (dependerá de tu edición).

2. ¿Qué Ball me aconseja para capturar a Latias o Latios en estado salvaje?
Pues si tienes la MASTER BALL, esta es una buena oportunidad para usarla, pero si no, puedes utilizar la ULTRABALL, aunque tendrás que llevar un mínimo de 30. De todas formas, para que capturar a Latios o Latias resulte más fácil usando la ULTRABALL, lo primero que hay que hacer es paralizarle o dormirle y después atacarle hasta que sus PS estén en zona roja. En ese momento puedes empezar a lanzarle una ULTRABALL tras otra hasta que lo que captures.

CON EL TÍCKET EÓN PODRÁS INVESTIGAR A TU ANTOJO LA ISLA DEL SUR. PARA LLEGAR, COGE EL BARCO EN CIUDAD CALAGUA. NO TENDRÁS PROBLEMAS DE ACCESO.

3. ¿Dónde se encuentra el Pokémon Rhydon?
A este Pokémon no puedes capturarlo en estado salvaje. Para conseguirlo necesitas capturar primero a un Rhyhorn en el área noroeste de la Zona Safari. Una vez que lo tengas, entrénalo hasta el nivel 42 y lo verás evolucionar con todo cariño a Rhydon.

4. ¿Hay Dusclops en estado salvaje? ¿Dónde?
Los encontrarás en el Pilar Celeste, el lugar en el que puedes capturar al legendario Rayquaza. Recuerda que el Pilar Celeste está en una pequeña isla que aparecerá en la Ruta 131 cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon.

5. ¿Milotic evoluciona a Castform, profesor?
Nooooo. Milotic es la evolución de Feebas, un Pokémon que puedes pescar en la Ruta 119 y que evoluciona cuando su belleza es muy alta. A Castform lo recibirás en el Instituto Meteorológico.

LA PAREJA DEL MES

Shedinja y Kyogre

Si quieres un equipo mortífero para los combates dos contra dos, este mes te sugerimos una pareja formada por Shedinja (con Rabia, Tóxico, Bola Sombra y Rayo Confuso), y Kyogre (con Rayo Hielo, Rayo, Salpicar y Descanso).

A Shedinja lo equiparemos con CINTA FOCUS, y a Kyogre con AGUA MÍSTICA. Esta pareja se complementa muy bien porque a Shedinja sólo pueden afectarle los ataques de tipo fuego, volador o roca. Pero para eso está Kyogre, para que con sus ataques de hielo, eléctrico y agua, compense las debilidades de Shedinja y lo defienda de los Pokémon de fuego, voladores o de tipo roca. Sin embargo, cuando a Kyogre le ataque un Pokémon que pueda ponerle en peligro, Shedinja le cubrirá las espaldas con SUPERGUARDA. Desde luego esta pareja es casi invencible.




EDICIÓN
RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN
ZAFIRO
BEAUTIFLY
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN
RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN
ZAFIRO
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
SILCOON
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company

LOS MOVIMIENTOS DE SPHEAL		
NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Bola Hielo	Hielo
Nv 19	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 25	Rayo Aurora	Hielo
Nv 31	Granizo	Hielo
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 37	Ronquido	Normal
Nv 43	Ventisca	Hielo
Nv 49	Frío Polar	Hielo

6. ¿Qué equipo me aconseja para Torre Batalla?
En la Torre Batalla puedes usar un equipo formado por tres Pokémon distintos, pero recuerda que los legendarios están prohibidos. Por eso te aconsejo el siguiente equipo:
- Wobbuffet con Velo Sagrado, Contador, Manto Espejo y Mismodestino. Equípalo con RESTOS.
- Metagross con Puño Meteoro, Terremoto, Psíquico y Pantalla Luz. Equípalo con CAMP. CONCHA.
- Blaziken con los ataques Demolición, Día Soleado, Lanzallamas y Corpulencia. Equípalo con PERISCOPIO.

José Luis Ruiz
Toledo



LA ISLA DEL SUR. *Si tienes la suerte de contar con un TICKET EÓN en tus manos, ve corriendo al puerto de Ciudad Calagua y utilízalo. Ya verás como mola.*

¿Dónde está Surskit?

Hola Profesor, es la primera vez que escribo, y tengo unas cuantas dudas sobre la edición Zafiro:

1. ¿En qué ruta se encuentra el Pokémon Surskit?
Bueno, la verdad es que Surskit es un Pokémon algo raro, pero puedes encontrarlo en las Rutas 102, 111, 114, 117 y 120. Como Surskit es un Pokémon de tipo bicho-agua será mejor que lo busques en zonas de hierba que estén cerca del agua o en el agua haciendo Surf.

2. ¿Dónde se encuentran la Caña Buena y la Súper Caña?
La Caña Buena te la dará un pescador que hay en la Ruta 118, aunque para llegar hasta él necesitarás utilizar Surf. Para hacerte con la Súper Caña, ve a Ciudad Algaria y entra en una casa al norte, cerca del Centro Espacial. Dentro te espera un pescador que te la entregará gentilmente.

3. ¿Qué ataques aprenden Mightyena y Spheal y a qué nivel?
Los ataques de Mightyena ya salieron en las fichas que publica la revista Pokémon. Spheal todavía no y como no quiero que estés impaciente hasta que salga, en este recuadro los podrás ver todos.
Lidia Mascaró
Alaior (Menorca)

La belleza de Feebas

Hola Profesor, tengo una duda sobre Pokémon:

1. Tengo un Feebas, le he dado todos los PokéCubos que podía, he ganado todos los Concursos de Belleza y le he subido hasta el



BUSCANDO A SURSKIT. *Surskit es un Pokémon raro que habita en un montón de rutas. Búscalo cerca del agua y verás como lo encuentras.*

MIS TROLAS PREFERIDAS

El carro de Kyogre

La verdad es sigo alucinando con la imaginación que tenéis en las trolas que me enviáis. Ésta, sin ir más lejos, es una auténtica pasada.

Mi amigo me ha dicho que si en Zafiro tienes un Kyogre en el nivel 100 que sepa Buceo y buceas detrás del gimnasio de Arrecípolis, llegarás a una cueva. Si entras y te tiras por un agujero caerás sobre un carro. Luego le das a la A y el carro se pondrá en marcha. De repente aparecerá un Groudon que echa fuego y si llegas al final del camino, el Groudon se desmayará y provocará un terremoto. Cuando el carro pare su marcha, aparecerá un diamante que si lo equipas a Kyogre, subirá al nivel 1016. ¿Es cierto?
Francisco López
Baza (Granada)

Hace mucho tiempo, en una vida anterior, tuve un precioso carro tirado por cuatro caballos blancos. En esa época, en pleno Imperio Romano, yo era una especie de piloto de carreras que se ganaba la vida participando en las carreras de cuádrigas. Mi hobby preferido era estudiar insectos y animales, por eso todos me conocían por el mote de "El Profesorum". Llegó el día en el que pude participar en la carrera más importante del Imperio, una especie de campeonato del mundo de la época. Recuerdo que entre los participantes llamaba la atención un individuo risueño y gordito al que todos conocían como Pompeyo el Jamón por su gran afición por los jamones. Cuando la carrera empezó, mis caballos salieron como cohetes y dejé atrás a todos menos a Pompeyo. De repente, su cuádriga se puso a la par que la mía y blandiendo un jamón en su mano derecha empezó a darme jamonazos en plena cocorota. Sus movimientos corporales eran tan frenéticos que su túnica salió disparada y se quedó en cueros... Lo siguiente que recuerdo es que yo era el campeón. Dice Jimmy que flipo en colores, pero lo que le pasa es que él perdió la carrera.



YO TAMBIÉN QUIERO UN CARRO. *He decidido bucear detrás del gimnasio de Arrecípolis y a ver si me hago con un carro para Kyogre (¡qué fantasma!).*

nivel 40. ¿Por qué no consigo que evolucione?
Ya sabes que para que Feebas evolucione en Milotic hay que hacer que su belleza crezca dándole PokéCubos de sabor seco. Lo que pasa es que no vale con cualquier PokéCubo de sabor seco ya que su eficacia puede no ser suficiente. Lo más recomendable es que uses la BAYA ALGAMA (Ruta 115) o la BAYA MELUCE (Ruta 119) y las mezcléis usando la LICUABAYAS de Ciudad Calagua. Repito, no vale cualquier LICUABAYAS, tiene que ser la de Ciudad Calagua. Si haces lo que te digo, obtendrás unos bonitos PokéCubos de color añil. Alimenta a Feebas con siete u ocho de éstos PokéCubos y la próxima vez que lo veas subir de nivel verás como evoluciona en Milotic.

Daniel Chamorro
Bilbao

COGE BAYAS ALGAMA O MELUCE, MÉZCLALAS EN LA LICUABAYAS DE CIUDAD CALAGUA Y OBTENDRÁS UNOS POKéCUBOS DE COLOR AÑIL PARA CONSEGUIR A MILOTIC.

Rumores sin fundamento

Hola Profesor Oak, tengo las ediciones Rubí y Zafiro y estas son mis dudas:

1. ¿Dónde puedo conseguir a Crobat y a Flygon en las ediciones Rubí o Zafiro?
Para conseguir a Crobat necesitas tener un Golbat que sea muy feliz. A Golbat lo puedes obtener haciendo evolucionar a Zubat (nivel 22) o capturándolo en lugares como la Calle Victoria o en la Cascada Meteoro. Para que Golbat sea feliz lo mejor que puedes hacer por él es llevarlo en tu equipo y hacerle subir de nivel sin que nunca caiga debilitado (cuando un Pokémon cae debilitado su felicidad disminuye). Si deseas conseguir a Flygon, lo primero que tienes que hacer es ir al desierto de la Ruta 111 y capturar a Trapinch. Incorpóralo en tu equipo y en el nivel 35 lo verás evolucionar a Vibrava y a su vez éste evolucionará a Flygon cuando alcance el nivel 45.

2. He oído que existe un cuarto Regi. ¿Es verdad? ¿Dónde está?
Ojalá lo fuera, pero me temo que es un rumor sin ningún fundamento. Si existiera un cuarto Regi, podríamos llamarle Regibug, ¿no te parece?

3. ¿Cuál es el Pokémon nº 44?
Pues es nuestro querido Shedinja, un Pokémon que está dando mucho "juego" en este CONSULTORIO. Para conseguirlo necesitarás capturar algún Nincada en la Ruta 116 y seguir los pasos que hemos dado en estas mismas páginas.

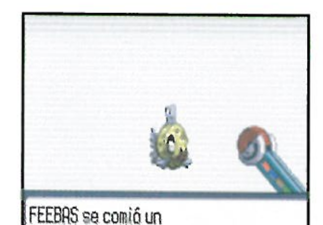
4. ¿Existe la Isla Granuda con Latios y Latias en libertad?
No, y no dejes que te gasten tantas bromas, hombre.

5. ¿Cómo se entra en la Isla Espejismo y dónde se encuentra?
Hay un anciano en Pueblo Oromar que anda todo el día mirando por la ventana, vigilando si Isla Espejismo ha aparecido en el mar. Si un día la isla aparece, haz Surf por la Ruta 131 rumbo al este y poco después de entrar en la Ruta 130 te darás de bruces con ella. Ya sabes que lo único que hay en esta isla es una baya muy rara llamada BAYA LICHI y un montón de Wynaut salvajes correteando por la hierba.

Álvaro García
Madrid



LA ISLA ESPEJISMO. *Si un día el anciano de Pueblo Oromar te dice que la Isla Espejismo ha aparecido, la encontrarás surfeando por la Ruta 130.*



ALIMENTANDO A FEEBAS. *Si quieres que Feebas evolucione a Milotic, no vale con cualquier PokéCubo. Los de color añil son uno de los mejores.*

MI BASE SECRETA

Los despegues del Centro Espacial

Este mes vais a flipar con lo que ha observado un entrenador llamado Guillermo Román Ferrero, de Benavente (Zamora). Sí señores, Guillermo ha descubierto que el Pokérus también existe en el mundo de Hoenn.

Hola, Profesor, ¿qué tal por ahí? Sigo la revista desde el número 29, tengo las ediciones Roja, Azul, Amarilla, Plata, Cristal y Zafiro. Le voy a hablar de algo que le va a dejar pasmado: el "Pokérus" existe en las ediciones Rubí y Zafiro. Hace tiempo, fui al Centro Pokémon de la Liga para pasármela por décima vez, cuando la enfermera me dijo que mis Pokémon tenían pequeños parásitos en su cuerpo. Hacía tanto tiempo que no iba a un Centro Pokémon que se habían propagado por todo mi equipo. A los dos días o así, habían desaparecido, porque no encuentro ningún puntito en la barra de estado. Sí que podían envenenarse, etc. Pero lo más impresionante es que, cuando subí a mi Blaziken de nivel, subió 3 puntos a cada característica. ¿A usted qué le parece esto?

Oak al habla: Lo primero que tenéis que saber todos los entrenadores sobre el Pokérus es que no es algo malo. Todo lo contrario, el Pokémon infectado con el Pokérus mejorará sus características de forma extraordinaria. Aproximadamente a los cuatro días de contraer el virus, éste desaparecerá y ya no veréis en la pantalla de datos la barra que en la que se lee "ESTADO PKRS". Sin embargo, a la izquierda del nivel del Pokémon, aparecerá un punto negro que indica que estuvo infectado por el virus.





EL POKéRUS. *El Pokérus existe también en las ediciones Rubí y Zafiro. Si algún Pokémon está infectado con él, te informarán de ello en cualquier Centro Pokémon. Pero tranquilo, no es nada malo (justo al contrario).*



EL RINCÓN DE ABEDUL

Las bayas de Hoenn

¡Hola chicos! Este mes Daniel Reinoso, de Ourense, me ha "invitado" a recopilar toda la información que tengo sobre las bayas de Hoenn, aunque la localización de algunas es todavía un misterio. ¿Ya lo habéis resuelto?

Hola Profesor Oak. Que se ponga el Profesor Abedul, que tengo que preguntarle todo esto:

1. ¿Dónde se consiguen los Pokémon Jigglypuff, Huntail, Gorebyss y Pinsir?
Vaya, vaya, otro fan de Abedul. Espera un momento, le diré que venga... ¡Hola chaval! Muchísimas gracias por reclamar mi suprema sabiduría, mi gran locuacidad y mi grandísima simpatía... ¡Ay! ¡Menuda colleja me ha dado Oak! Dice que tengo que aprender a ser más humilde y lleva razón. Vale, tendré que ir al grano como dice Oak. A Jigglypuff lo encontrarás brincando por la Ruta 115. Sin embargo, Huntail y Gorebyss no están por ninguna ruta. Para conseguirlos primero tendrás que capturar un Clamperl buceando por el fondo de las Rutas 124 y 126. Después ve a la Nao Abandonada que hay en la Ruta 108 y consigue el ESCÁNER que anda buscando el Capitán Babor. Cuando lo tengas, ve al puerto de Ciudad Portual y habla con él para recibir un DIENTE MAR. o una ESCAMA MAR. Si equipas a Clamperl con el DIENTE MAR y lo intercambias verás que evoluciona a Huntail, y si le pones la ESCAMA MAR., entonces la evolución será en Gorebyss. Y finalmente te diré que Pinsir está en el noroeste de la Zona Safari, aunque hay muy pocos, así que tendrás que insistir un poquito si quieres encontrarlo.

2.- En la Zona Safari, ¿qué PokéCubos hay que poner y dónde para que aparezcan Pokémon raros?
Creo que con los COMEDEROS DE POKéCUBOS tienes una confusión. Eso es porque no has entrado en la POSADA que hay en el centro de la Zona Safari a charlar con la gente. Si lo hubieras hecho, te habrías enterado. Vale, perdona la regañina, pero es que a veces jugáis muy deprisa y no os paráis a explorar las zonas con calma. Te diré que los COMEDEROS DE POKéCUBOS sirven para atraer Pokémon, pero no Pokémon raros. Lo que hacen es atraer Pokémon con una personalidad o naturaleza a la que le guste el PokéCubo que has colocado. Piensa que no es lo mismo tener un Pikachu con una personalidad FIRME que uno MIEDOSO. Dos Pokémon de la misma especie, pero con diferente personalidad, aumentarán sus características de forma diferente. Por ejemplo, una personalidad muy interesante para Pikachu es la GROSERA. A los Pokémon de esta personalidad les gustan los PokéCubos con sabor seco y durante su entrenamiento verás que tienen la virtud de aumentar rápidamente su ATAQ. ESPECIAL. Sin embargo, casi todas las personalidades tienen una pega: suelen hacer que uno de los valores de las características crezca más lentamente. En el caso de un Pokémon con naturaleza GROSERA, la VELOCIDAD aumentará muy lentamente.

3. ¿Cómo se puede llegar a la Isla Espejismo?
Continúa yendo todos los días a preguntar al anciano de Pueblo Oromar, verás como el que la sigue la consigue.

4. ¿Me puedes decir la lista de todas las bayas y dónde conseguirlas? ¿Y las frases secretas que se le pueden decir a la mujer del BAYÓLOGO?
Sobre las frases secretas que se le pueden decir a la mujer del BAYÓLOGO, no olvides comprar la próxima Revista Pokémon, porque le dedicaremos un especial. En cuanto a la lista de todas las bayas y su localización, echa un ojo al cuadro de tu derecha.

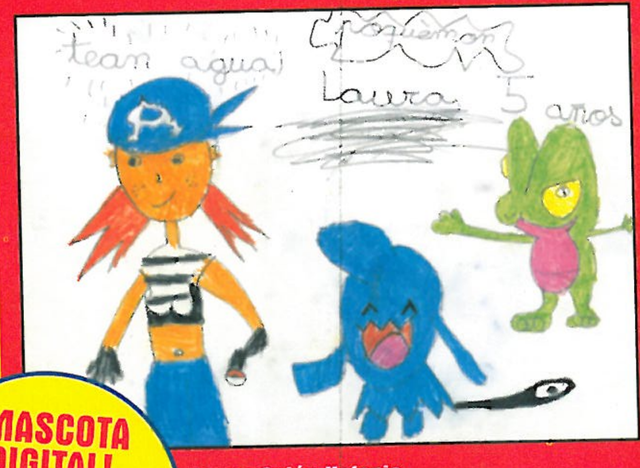
BAYA	LOCALIZACIÓN	SABOR
Algama	Arrecípolis y Rutas 115 y 123	Seco, Ácido, Amargo
Andano	Ruta 123	Picante, Ácido
Ango	Ruta 120	Dulce
Aostan	Arrecípolis y Ruta 123	Dulce, Amargo
Arabol	Desconocida	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Aranja	Ciudad Calagua, Rutas 102, 104, 111, 123 y en Pokémon salvajes	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Aricoc	Desconocida	Seco, Amargo
Aslac	Desconocida	Dulce, Ácido
Atania	Ciudad Calagua, Rutas 104, 116, 121, 123 y en Pokémon salvajes	Seco
Caquic	Ciudad Calagua, Rutas 104, 114, 121, 123 y Pokémon salvajes	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Enigma	Desconocida	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Frambu	Rutas 111, 114 y 120	Seco, Picante
Gonlan	Desconocida	Seco, Amargo
Grana	Arrecípolis, Rutas 119 y 123	Dulce, Picante, Amargo
Guaya	Ruta 120	Amargo
Higog	Arrecípolis y Ruta 120	Picante
Ispero	Arrecípolis y Ruta 123	Dulce, Picante, Ácido
Latano	Rutas 110, 114, 120 y 121	Dulce, Amargo
Lichi	Isla Espejismo	Dulce, Picante y Ácido
Mais	Arrecípolis y Ruta 123	Seco, Dulce
Meloc	Ciudad Calagua, Rutas 102, 104, 112, 120, 123 y Pokémon salvajes	Dulce
Meluce	Arrecípolis y Rutas 119 y 123	Seco, Picante, Amargo
Monli	Arrecípolis y Ruta 123	Picante, Ácido
Oram	Rutas 114 y 115	Seco, Dulce
Pabaya	Arrecípolis y Ruta 120	Ácido
Peragu	Rutas 114, 117 y 120	Ácido, Amargo
Perasi	Ciudad Calagua y Rutas 104, 120, 121 y 123	Ácido
Pinia	Rutas 114, 116 y 120	Picante, Ácido
Plama	Ruta 123	Seco, Dulce
Rautan	Arrecípolis y Ruta 123	Ácido, Amargo
Rudion	Ruta 123	Ácido, Amargo
Safre	Ciudad Calagua, Rutas 104, 112, 121, 123 y Pokémon salvajes	Amargo
Sambia	Ruta 123	Dulce, Amargo
Tamate	Arrecípolis y Ruta 123	Seco, Picante
Uvav	Arrecípolis y Ruta 123	Seco, Dulce, Ácido
Wikano	Ruta 123	Seco, Picante
Wiki	Ruta 120	Seco
Yapati	Desconocida	Picante, Amargo
Zanama	Arrecípolis, Rutas 103, 104, 119, 123 y Skitty salvajes	Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Zidra	Ciudad Calagua, Rutas 118, 119, 123 y en Linoone salvajes	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Ziuela	Ciudad Calagua y Ruta 123	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Zonlan	Desconocida	Seco, Dulce, Picante, Ácido, Amargo
Zreza	Ciudad Calagua y Rutas 103, 104 y 123	Picante

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle de Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Laura Galán Notario (Montoro, Córdoba). 5 años

¡Menudo "dibujuelo poquèmon", el de Laura! Vale que sorprende ver escrito así "Pokémon", pero por lo demás le han salido un Treecko y un Wynaut maravillosos, por no hablar de la chica del "Tean Agua", que... vaya.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Agudiza la vista, encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Vulpix y déjate claro que no son estornudos.

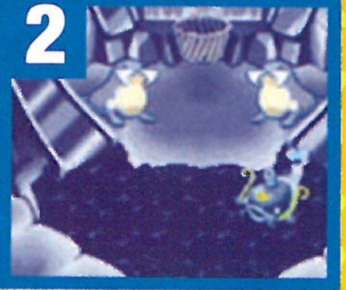
Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3



4



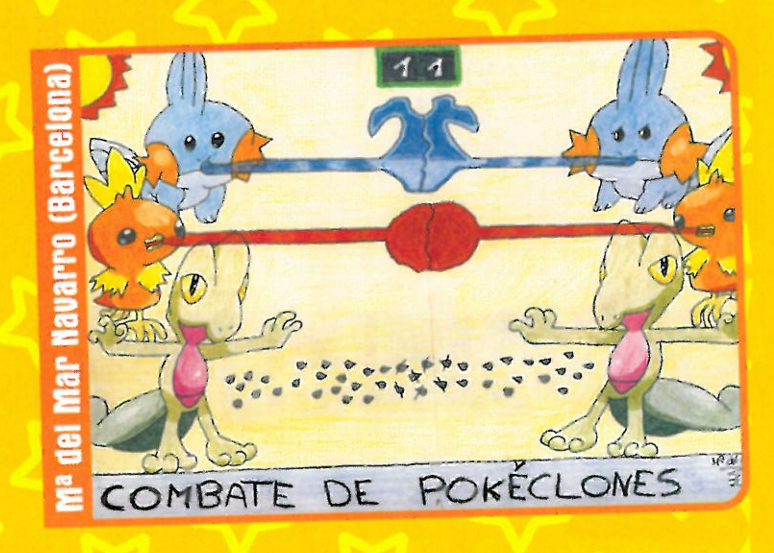
5



PODER PSÍQUICO

Jimmy: La definición rara esta, la voy a dar yo este mes, hombre. A ver. Este Pokémon se suele posar en los árboles, pero a veces baja al "suelou". Hala.
NA: ¿Quién ha dejado su teclado sin vigilancia? Ya se ha vuelto a colar el tío este, ¡y encima casi ha dicho la solución!





Mª del Mar Navarro (Barcelona)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



PokéArtista



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

NINTENDO64 F-ZERO X

Victor A. Jimenez (Madrid)

Pues no, Victor, no compensa, por eso lo dejamos puesto este mes también, el árbol de navidad. Bueno, por eso, y porque tu dibujo nos ha gustado sobremanera, Jimmy. Eso quiere decir que les ha "molao un palpito con orejas de madera", lo menos



Erina Saquete Gil (Sevilla)

GANADORES

(Superconcurso nº 41)

BOLSA POKéMON

Javier Hernández Castillejos .... Albacete
Julián Maxía Gómez .... Albacete
Pedro Fernández .... Alicante
Daniel Rubio Soto .... Barcelona
José Pérez Navarro .... Ciudad Real
Rodrigo Gutiérrez .... La Rioja
Diego Márquez .... Madrid
David Calderón Casarrubios .... Madrid
Darío Pérez Sanz .... Segovia
David Fuertes Cone .... Valencia

DVD'S POKéMON

Diego Begega Suárez .... Asturias
Carlos Tremp .... Barcelona
Arturo Gilabert Selles .... Cádiz
Patricia Socorro León .... Las Palmas

POKéMON EXPEDITION

Javier Vinet Pérez .... Barcelona
Enrique Cruz Fernández De Moya .... Jaén
José L. Márquez Díaz .... Málaga
Antonio Chicano Hernández .... Murcia
David Orellana Martín .... Sevilla

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON)

Rubén Ruiz Marco .... Castellón
Carmen Asesio Lamelas .... Huesca
Pablo Caballero .... Madrid
Juan J. Romera Hidalgo .... Tarragona
Xavi Brumos .... Tarragona

(Superconcurso nº 42)

BOLSA POKéMON

Mariano Sánchez Pacheco .... Alicante
Albert Del Rey Montilla .... Barcelona
Angel Fernández Díaz .... Cádiz
Daniel González Plaza .... Cantabria
Jesús Ortíz Ortega .... Cuenca
Olga Serna García .... Gerona
Jesús Rodríguez Gutiérrez .... León
Christian Carvajal Martín .... Málaga
Daniel Marcos Llamas .... Málaga
Alvaro Lozano Martín .... Sevilla

POKéMON EXPEDITION

Nora Caviedes Pérez .... Barcelona
Víctor Muñiz López .... Madrid
Beatriz García González .... Madrid
Rubén Miñano Mohedano .... Murcia
Marc Querol Semitiel .... Tarragona

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

Daniel Murillo Molero .... Madrid
Mª Jesús Gil Gutiérrez .... Madrid
Rubén González González .... Madrid
Pedro Antonio García Santiago .... Málaga
José A. Andreu Guzmán .... Sevilla

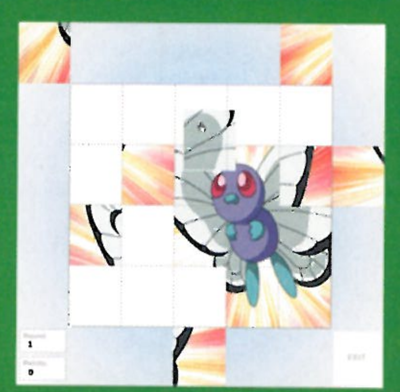
RELOJ NINTENDO

Rubén García Tonda .... Alicante
Eduardo San Segundo Hernández .... Cáceres
Michigan Martínez .... Castellón
Diego González Castro .... Gerona
José Carlos Bona Solera .... Guadalajara
Daniel Arijón Moreno .... Madrid
Carlos Faz López .... Madrid
Juan Fco. Fernández Granados .... Sevilla
Pau Julián López .... Tarragona
Laura Solsona Sánchez .... Tarragona

Cynthia Rocío Membrives Santos (Sevilla)

¡Date una vuelta por la red!

Porque en Pokémon.com se encuentran cosas como este juego on-line. Un puzzle con tiempo limitado que hace cachitos un Pokémon para que tú lo unas a base de memoria.







Ya vas cogiendo práctica en sopas, ¿eh? Aunque, de todas formas, aún nos queda mucho a todos para manejar la cuchara como Jimmy. ¡Bueno, al lío!

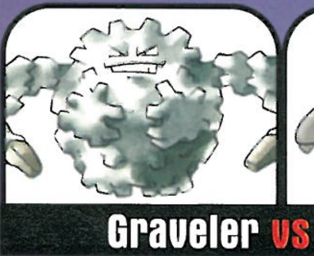
Supersopa de letras Pokémon

M	L	E	U	O	A	L	P	V	O	S	M	O	S	P	G	A	O
A	A	M	Z	R	E	E	A	U	O	I	M	S	E	Y	E	R	B
R	S	N	I	N	E	T	A	L	E	S	I	U	N	G	L	P	O
O	A	U	A	L	U	O	R	P	L	D	J	P	O	L	L	M	B
H	N	N	S	E	O	D	E	I	L	S	O	L	O	G	E	O	L
A	A	E	E	P	Q	T	I	X	I	A	D	L	C	G	U	C	M
I	V	D	N	A	E	P	I	C	H	U	M	U	O	I	Q	E	R
S	O	H	C	E	M	I	H	C	C	L	O	K	D	J	Z	D	O
I	E	O	O	J	C	S	D	K	N	O	C	S	A	R	E	O	F
S	D	D	I	O	H	P	R	A	E	G	S	U	I	P	O	R	T
S	N	A	S	U	N	O	E	M	A	T	A	D	S	I	A	D	S
E	O	C	P	H	A	L	P	E	A	K	T	E	E	I	V	A	A
U	D	P	R	C	V	C	A	R	N	E	R	E	C	C	A	S	C
P	E	R	E	A	P	S	Y	D	U	C	K	H	N	E	D	N	E
T	R	E	V	K	D	U	L	D	E	L	U	S	P	A	A	A	N
U	O	M	S	I	A	D	E	R	O	E	A	E	N	D	B	A	A
A	P	L	A	P	A	O	S	E	D	O	T	U	U	S	C	C	P
N	A	A	L	R	R	T	E	S	A	N	U	Q	O	E	F	A	L
Y	R	R	O	Y	A	I	U	R	I	L	R	L	E	D	F	B	E
W	I	I	V	L	P	S	Q	O	S	A	F	Y	D	O	U	A	R

Encuentra los Pokémon del 141 al 160, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

Combate Total

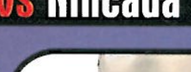
Demuestra tu sabiduría adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel y sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.

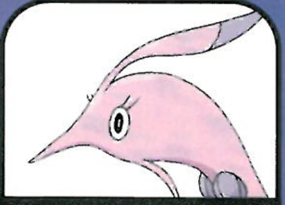



Graveler vs Nincada



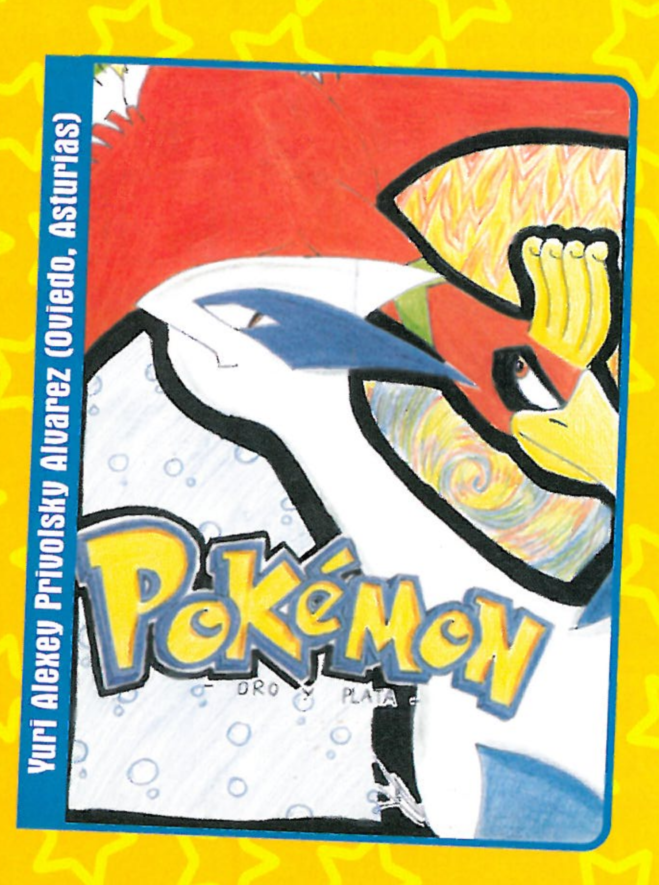

Shiftry vs Seadra

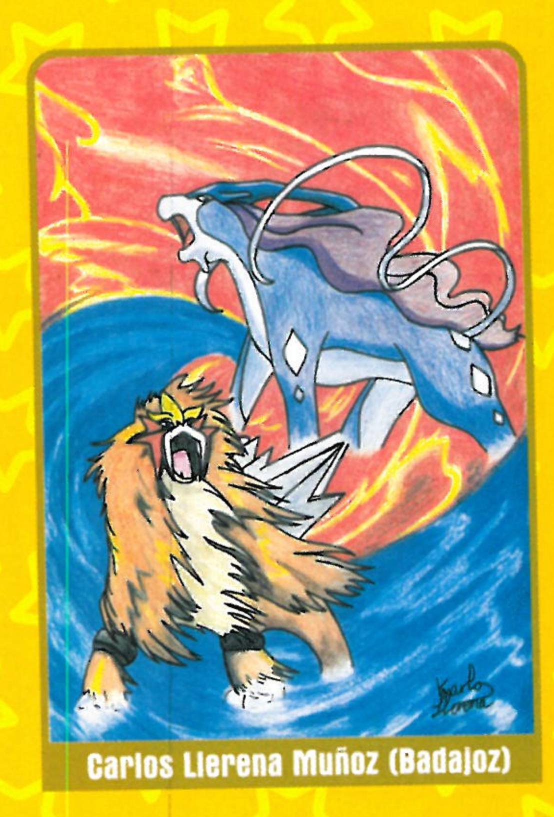



Golem vs Torkoal

Numel vs Gorebyss



Yuri Alexey Privolsky Alvarez (Oviedo, Asturias)

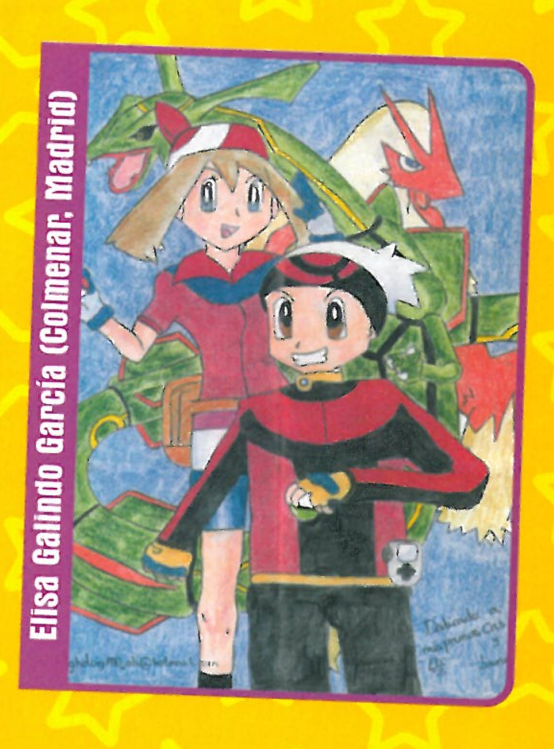


Carlos Llerena Muñoz (Badajoz)





Ana Bermudez de Castro (Madrid)

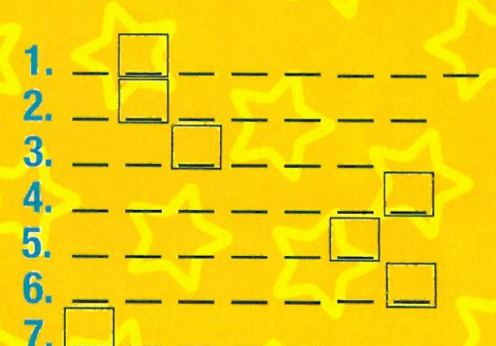

Elisa Galindo García (Colmenar, Madrid)

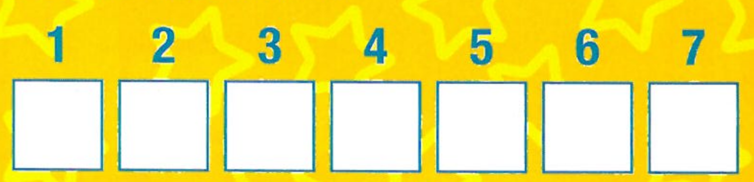
El PokéMisterio

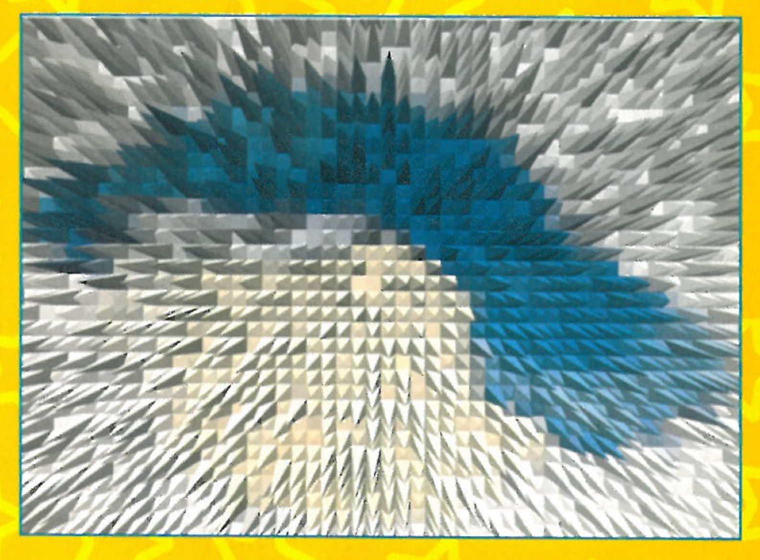
¿Qué tontas pistas nos darán este mes en el pokemisterio? ¿Quién escribe esas sandeces? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del pokémon de la imagen hecha ochocientosmil pedazos, esa.

Definiciones

1. La tercera evolución del tercer Pokémon primario de la primera edición Pokémon para la cuarta versión de GameBoy. (ji, ji)
2. Un Pokémon que tiene los ojos preciosos, pero como una piedra.
3. Zape, zape, bichooo... ah, no, que es un Pokémon. Fíjate, si lleva tres agujas de coser pinchadas en la cola, el pobre.
4. Uno de los Pokémon de tipo Fuego con más malos humos. Pero tampoco parece que pueda alcanzarte para pegarte ni nada, con esa pinta de tortugo.
5. ¡Gracias, hijo, gracias! Qué regalo tan apropiado para un barbas, una maquina de afeita... ¿no? ¿es un Pokémon, esto?
6. ¿Cómo era el nombre de este Pokémon? "Colegacuando", "Tío donde", "Pavocual"... Macho... sí, era con macho.
7. ¿Te acuerdas cuando tu primo te puso el cubo en la cabeza y andabas por ahí sin ver nada? Pues este Pokémon tiene la misma pinta.





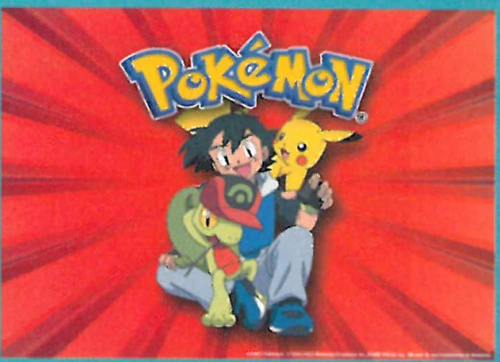


LLAMADAS
(¡Pío, pío!)

También en Pokémon.com...

Encontrarás un montón de fondos de escritorio de enmarcar. Aquí te mostramos sólo dos, en los que aparece Ash posando con los nuevos Pokémon de Rubí y Zafiro (¿has visto cómo mola el Treecko con gorra?). Pero también podrás encontrar fondos para tu ordenador sólo con Pokémon, o con los equipos Aqua y Magma como protagonistas de la imagen. Flipa, ¿eh?





Andoni Urtiaga Uribesalgo (Madrid)

Clubes

¡Hola entrenadores! Mi club se llama "Super Pokémon". Para participar tenéis que decirme vuestro nombre, edad, dibujo de vuestro Pokémon preferido y el paradero de los trozos de estrella. Podéis preguntar cualquier cosa, hasta dónde están y cómo conseguir a Jirachi y Deoxys. Escribe a:

Rodrigo Crespo Miguel
Avda. Alemania, 12, 1ºB
CP 28916 Leganés (Madrid)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Vulpix



Es Pokémon, pero... ¿cuál?

1. Rubí y Zafiro (GBA), 2. Pokémon Pinball Rubí y Zafiro (GBA), 3. Pokémon Cristal (GBC), 4. Pokémon Colosseum (GC), 5. Pokémon Box (GC)

Poder Psíquico

Es Swellow.

Siluetas

1. Skitty 2. Gloom

Combate Total

1. Nincada 2. Shiftry 3. Golem 4. Gorebyss

Pokémisterio

1. Swampert 2. Sableye 3. Skitty 4. Torkoal 5. Beldum 6. Machoke 7. Ralts



Conoce a fondo a tus Pokémon

Para hacerte con todos es necesario que los conozcas a todos. Sus poderes, habilidades, ataques y los datos necesarios para llevar a cabo una buena "cacería". Cada mes tendréis vuestra "ración" de fichas informativas.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

116 TRAPINCH

El nido de TRAPINCH está situado bajo la arena del desierto. Este POKéMON espera con paciencia a que su presa caiga en la trampa, y puede aguantar así una semana, sin beber nada de agua. Con las fauces que tiene, puede destruir hasta piedras.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Finta	Siniestro
Nv 25	Bucle Arena	Tierra
Nv 33	Triturar	Siniestro
Nv 41	Excavar	Tierra
Nv 49	Torm. Arena	Roca
Nv 57	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1: TIERRA
TIPO 2: –
HABILIDAD: CORTE FUERTE: Evita que baje el ATAQUE. TRAMPA ARENA: Evita la huida.

EVOLUCION: Vibrava (Niv.35)

117 VIBRAVA

Para debilitar a su víctima, VIBRAVA genera ondas ultrasónicas, haciendo vibrar con fuerza las alas. Las ondas que crea son tan fuertes que pueden dar dolor de cabeza a la gente. No ha desarrollado las alas del todo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Finta	Siniestro
Básico	Bucle Arena	Tierra
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Finta	Siniestro
Nv 25	Bucle Arena	Tierra
Nv 33	Triturar	Siniestro
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 41	Chirrido	Normal
Nv 49	Torm. Arena	Roca
Nv 57	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1: TIERRA
TIPO 2: DRAGÓN
HABILIDAD: LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: Flygon (Niv.45)

118 FLYGON

A FLYGON se le conoce como el alma del desierto. Al volar, como levanta una nube de arena al batir las alas, está siempre envuelto en una tormenta de arena. Cuando vuela, sus alas crean una melodía.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Finta	Siniestro
Básico	Bucle Arena	Tierra
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Finta	Siniestro
Nv 25	Bucle Arena	Tierra
Nv 33	Triturar	Siniestro
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 41	Chirrido	Normal
Nv 53	Torm. Arena	Roca
Nv 65	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1: TIERRA
TIPO 2: DRAGÓN
HABILIDAD: LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: No tiene

119 CACNEA

CACNEA habita en desiertos y en otras zonas áridas. Para atraer a su presa, libera un fuerte aroma por la flor y, cuando se le acerca, le lanza pinchos por todo el cuerpo para reducirla.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	Malicioso	Normal
Nv 5	Absorber	Planta
Nv 9	Desarrollo	Normal
Nv 13	Drenadoras	Planta
Nv 17	Ataque Arena	Tierra
Nv 21	Pin Misil	Bicho
Nv 25	Arraigo	Planta
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 33	Púas	Tierra
Nv 37	Brazo Pincho	Planta
Nv 41	Esporagodón	Planta
Nv 45	Torm. Arena	Roca
–	–	–



TIPO 1: PLANTA
TIPO 2: DRAGÓN
HABILIDAD: VELO ARENA: Más EVASIÓN en torm. Arena.

EVOLUCION: Cacturne (Niv.32)

120 CATURNE

Durante el día, CACTURNE permanece inmóvil para no perder nada de humedad. Este POKéMON entra en acción por la noche, cuando bajan las temperaturas. Si te adentras en un desierto por la noche, te seguirá junto con varios de los suyos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	Desarrollo	Normal
Nv 5	Absorber	Planta
Nv 9	Desarrollo	Normal
Nv 13	Drenadoras	Planta
Nv 17	Ataque Arena	Tierra
Nv 21	Pin Misil	Bicho
Nv 25	Arraigo	Planta
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 35	Púas	Tierra
Nv 41	Brazo Pincho	Planta
Nv 47	Esporagodón	Planta
Nv 53	Torm. Arena	Roca



TIPO 1: PLANTA
TIPO 2: SINIESTRO
HABILIDAD: VELO ARENA: Más EVASIÓN en torm. Arena.

EVOLUCION: No tiene

#121 SWABLU

SWABLU tiene unas alas ligeras y esponjosas que parecen nubes de algodón. A este POKéMON no le asusta la gente. De hecho, se puede posar en la cabeza y servirte de gorro. Si ve algo sucio, lo dejará como nuevo y reluciente con sus alas.

Nivel	Ataque	Tipo
Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 8	Impresionar	Fantasma
Nv 11	Canto	Normal
Nv 18	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Neblina	Hielo
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 38	Mov. Espejo	Volador
Nv 41	Alivio	Normal
Nv 48	Canto Mortal	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 NORMAL
TIPO 2 VOLADOR
HABILIDAD CURA NATURAL: Se cura al salir.

EVOLUCION: Altaria (Niv. 35)

122 ALTARIA

ALTARIA baila y revolotea por el cielo entre nubes que parecen de algodón. Al entonar melodías con su voz cristalina, deja a sus oyentes embobados y admirados. Aprovecha las corrientes ascendentes para remontar el vuelo hacia el cielo azul.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Canto	Normal
Nv 8	Impresionar	Fantasma
Nv 11	Canto	Normal
Nv 18	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Neblina	Hielo
Nv 31	Derribo	Normal
Nv 35	Dragoaliento	Dragón
Nv 40	Danza Dragón	Dragón
Nv 45	Alivio	Normal
Nv 54	Canto Mortal	Normal
Nv 59	Ataque Aéreo	Volador



TIPO 1 DRAGÓN
TIPO 2 VOLADOR
HABILIDAD CURA NATURAL: Se cura al salir.

EVOLUCION: No tiene

123 ZANGOOSE

Los ecos del combate mantenido con su rival más feroz, SEVIPER, resuenan aún en cada célula de ZANGOOSE. Suele caminar a cuatro patas, pero cuando se enfada se pone de pie y saca las zarpas. Este POKéMON esquiva los ataques con destreza.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 4	Malicioso	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 10	Danza Espada	Normal
Nv 13	Cortefuria	Normal
Nv 19	Cuchillada	Normal
Nv 25	Persecución	Siniestro
Nv 31	Garra Brutal	Normal
Nv 37	Mofa	Siniestro
Nv 46	Detección	Lucha
Nv 55	Falsotortazo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 NORMAL
TIPO 2 –
HABILIDAD INMUNIDAD: Evita el envenenamiento.

EVOLUCION: No tiene

124 SEVIPER

SEVIPER lleva años de enemistad con ZANGOOSE. Las cicatrices que tiene por todo el cuerpo dan fe de los encarnizados combates en los que se han enfrentado. Tiene una cola que parece una espada y le sirve para herir y envenenar al enemigo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Repetición	Normal
Nv 7	Lengüetazo	Fantasma
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Cola Veneno	Veneno
Nv 19	Chirrido	Normal
Nv 25	Deslumbrar	Normal
Nv 28	Triturar	Siniestro
Nv 34	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 37	Contoneo	Normal
Nv 43	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 VENENO
TIPO 2 –
HABILIDAD MUDAR: Se cura mudando la piel.

EVOLUCION: No tiene

125 LUNATONE

LUNATONE fue descubierto en el lugar de impacto de un meteorito. Por eso se cree que procede del espacio, aunque nadie ha podido probarlo. No camina, se desplaza por el aire, y sus ojos rojos cortan la respiración a todo el que los ve.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Confusión	Psíquico
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 19	Hipnosis	Psíquico
Nv 25	Psicoonda	Psíquico
Nv 31	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Premonición	Psíquico
Nv 49	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



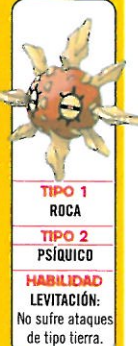
TIPO 1 ROCA
TIPO 2 PSÍQUICO
HABILIDAD LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: No tiene

126 SOLROCK

Pertenece a una nueva especie que se le atribuye procedencia extraterrestre. Permanece flotando en el aire y se mueve muy despacio. Al luchar desprende una luz viva e intensa, y al rotar libera mucho calor. Dicen que lee la mente de los demás.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 7	Confusión	Psíquico
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 19	Giro Fuego	Fuego
Nv 25	Psicoonda	Psíquico
Nv 31	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 37	Avalancha	Roca
Nv 43	Rayo Solar	Planta
Nv 49	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



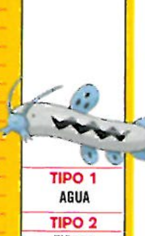
TIPO 1 ROCA
TIPO 2 PSÍQUICO
HABILIDAD LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: No tiene

127 BARBOACH

BARBOACH tiene unos bigotes sensibles que le sirven de infalible radar. Se sumerge en lodo y solo deja los bigotes por fuera de la superficie, mientras espera que llegue su presa. Está recubierto por una película viscosa: si lo atrapan, puede escaparse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 6	Hidrochorro	Agua
Nv 11	Pistola Agua	Agua
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Amnesia	Psíquico
Nv 26	Descanso	Psíquico
Nv 26	Ronquido	Normal
Nv 31	Terremoto	Tierra
Nv 36	Premonición	Psíquico
Nv 41	Fisura	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 AGUA
TIPO 2 TIERRA
HABILIDAD DESPISTE: Evita la atracción.

EVOLUCION: Whiscash (Niv. 30)

128 WHISCASH

WHISCASH defiende su territorio a toda costa. Es capaz de apoderarse de un estanque entero para sí solo. Si alguien se le acerca, se revolverá y provocará un terremoto devastador. Este POKéMON tiene la habilidad de predecir terremotos de verdad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Cosquillas	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 6	Hidrochorro	Agua
Nv 11	Pistola Agua	Agua
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Amnesia	Psíquico
Nv 26	Descanso	Psíquico
Nv 26	Ronquido	Normal
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 46	Premonición	Psíquico
Nv 56	Fisura	Tierra
–	–	–



TIPO 1 AGUA
TIPO 2 TIERRA
HABILIDAD DESPISTE: Evita la atracción.

EVOLUCION: No tiene

129 CORPHISH

En un principio se importaban como mascota. Pero al final, se hicieron salvajes. Atrapa a sus presas con finas finzas, es muy resistente y ha aumentado su población de forma considerable. En lo referente a la comida no es delicado; se come lo que sea.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 10	Agarre	Normal
Nv 13	Malicioso	Normal
Nv 20	Rayo Burbuja	Agua
Nv 23	Protección	Normal
Nv 26	Desarme	Siniestro
Nv 32	Mofa	Siniestro
Nv 35	Martillazo	Agua
Nv 38	Danza Espada	Normal
Nv 44	Guillotina	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 AGUA
TIPO 2 –
HABILIDAD CORTE FUERTE: Evita que baje el ATAQUE. CAPARAZÓN: Bloquea golpes críticos.

EVOLUCION: Crawdaunt (Niv. 30)

130 CRAWDAUNT

Es de una naturaleza muy violenta que le lleva a desafiar a otros seres vivos. Hay formas de vida que se niegan a vivir en los estanques donde habitan estos POKéMON. Muda el caparazón regularmente y, en cuanto lo hace, se le queda la piel tersa y suave.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Agarre	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 10	Agarre	Normal
Nv 13	Malicioso	Normal
Nv 20	Rayo Burbuja	Agua
Nv 23	Protección	Normal
Nv 26	Desarme	Siniestro
Nv 34	Mofa	Siniestro
Nv 39	Martillazo	Agua
Nv 44	Danza Espada	Normal
Nv 52	Guillotina	Normal
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
SINIESTRO

HABILIDAD
CORTE FUERTE: Evita que baje el ATAQUE.
CAPARAZÓN: Bloquea golpes críticos.

EVOLUCION: No tiene

131 BALTOY

BALTOY se mueve alrededor de sí mismo sobre su extremidad inferior, que aprovecha para dormir. En unas ruinas descubrieron pinturas rupestres en las que aparecía conviviendo con personas. Al ver a los suyos, se une al grupo y todos se ponen a chillar.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 5	Giro Rápido	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 11	Psicorrayo	Psíquico
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 19	Autodestruc.	Normal
Nv 25	Poder Pasado	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 37	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 45	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
TIERRA

TIPO 2
PSÍQUICO

HABILIDAD
LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: Claydol (Niv. 36)

132 CLAYDOL

CLAYDOL es un enigma, una figura de barro procedente de una civilización antigua de hace más de 20.000 años. Dicen que cobraron vida gracias a un misterioso rayo. De hecho este POKéMON dispara rayos por las manos. Y se mueve mientras levita.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Giro Rápido	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 5	Giro Rápido	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 11	Psicorrayo	Psíquico
Nv 15	Tumba Rocas	Roca
Nv 19	Autodestruc.	Normal
Nv 25	Poder Pasado	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 36	Híper Rayo	Normal
Nv 42	Masa Cósmica	Psíquico
Nv 55	Explosión	Normal



TIPO 1
TIERRA

TIPO 2
PSÍQUICO

HABILIDAD
LEVITACIÓN: No sufre ataques de tipo tierra.

EVOLUCION: No tiene

133 LILEEP

LILEEP se regeneró a partir de un fósil. Se ancla a un roca en el fondo del mar y atrapa a las presas que se le acercan con los tentáculos que tiene en forma de pétalos de flor. Siempre está al acecho y pendiente de que no se le escape su presa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 8	Restricción	Normal
Nv 15	Ácido	Veneno
Nv 22	Arraigo	Planta
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Amnesia	Psíquico
Nv 43	Poder Pasado	Roca
Nv 50	Reserva	Normal
Nv 50	Escupir	Normal
Nv 50	Tragar	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
PLANTA

HABILIDAD
VENTOSAS: Fija el cuerpo con firmeza.

EVOLUCION: Cradily (Niv. 40)

134 CRADILY

Va por el fondo oceánico sin rumbo fijo en busca de comida. Su cuerpo le sirve de ancla en aguas turbulentas. El cuello se parece al tronco de un árbol. Cuando quiere atrapar a su presa, los estira y usa los ocho tentáculos que tiene.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Restricción	Normal
Básico	Ácido	Veneno
Básico	Arraigo	Planta
Nv 8	Restricción	Normal
Nv 15	Ácido	Veneno
Nv 22	Arraigo	Planta
Nv 29	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Amnesia	Psíquico
Nv 48	Poder Pasado	Roca
Nv 60	Reserva	Normal
Nv 60	Escupir	Normal
Nv 60	Tragar	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
PLANTA

HABILIDAD
VENTOSAS: Fija el cuerpo con firmeza.

EVOLUCION: No tiene

135 ANORITH

Se regeneró a partir de un fósil prehistórico. De él dicen que es una especie de Pokémon predecesor. Vivió en una ocasión en mares cálidos. Tiene ocho alas, gracias a las que pudo nadar. Para cazar usa las grandes pinzas y agarra firme a sus víctimas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Chapoteolodo	Tierra
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Garra Metal	Acero
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Poder Pasado	Roca
Nv 43	Corteforia	Bicho
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 55	Pedrada	Roca
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
BICHO

HABILIDAD
ARMAD. BAT.: Bloquea golpes críticos.

EVOLUCION: Armaldo (Niv. 40)

136 ARMALDO

Tiene una sólida armadura que repele cualquier ataque. Puede estirar o encoger lo que quieran sus pinzas. Con ellas, puede atravesar una plancha de acero.Se extinguió en la era prehistórica. Se cree que caminaban sobre las patas traseras.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Chapoteolodo	Tierra
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 25	Garra Metal	Acero
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Poder Pasado	Roca
Nv 46	Corteforia	Bicho
Nv 55	Cuchillada	Normal
Nv 64	Pedrada	Roca
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
BICHO

HABILIDAD
ARMAD. BAT.: Bloquea golpes críticos.

EVOLUCION: No tiene

137 IGGLYBUFF

Es suave y tierno. Emana un aroma dulce que le sirve para calmar los ánimos de sus oponentes. Las cuerdas vocales no están desarrolladas. Si tuviera que cantar mucho, se haría daño en la garganta. Por eso hace gárgaras con agua pura de manantial.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Encanto	Normal
Básico	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Beso Dulce	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
GRAN ENCANTO: Emboba al mínimo contacto.

EVOLUCION: Jigglypuff por felicidad.

138 JIGGLYPUFF

Sus cuerdas vocales se ajustan a la longitud de onda de su voz. Cuando canta, no respira. Canta con la longitud de onda necesaria para adormecer al rival. Si no queda dormido con facilidad, JIGGLYPUFF no podrá respirar y su vida correrá peligro.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Desenrollar	Roca
Nv 24	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Mimético	Normal
Nv 44	Vozarrón	Normal
Nv 49	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
GRAN ENCANTO: Emboba al mínimo contacto.

EVOLUCION: Wigglytuff con piedra lunar.

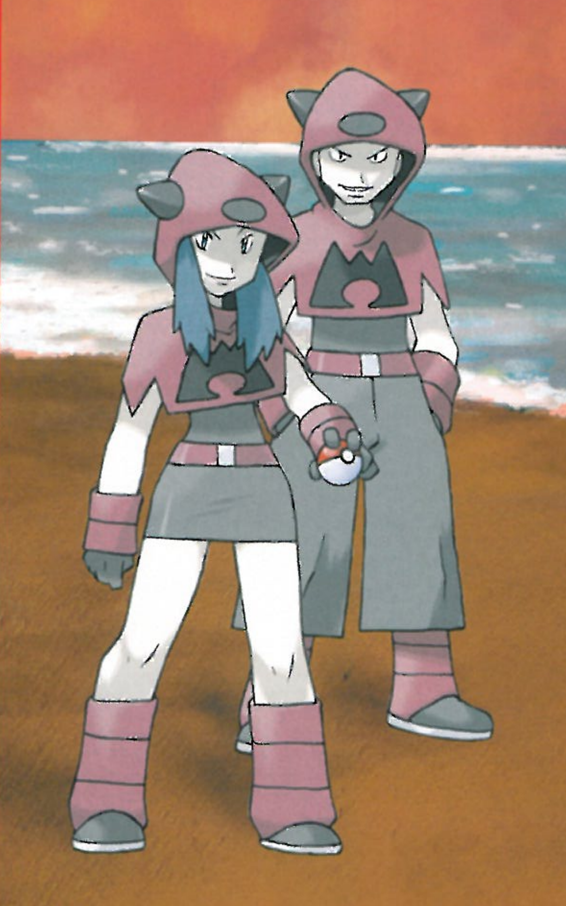
http://pokemon.nintendo.es

Nintendo

The Pokémon Company

PREPÁRATE PORQUE SI QUERÍAS AVENTURAS, AQUÍ TIENES DOS

© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo





EDICIÓN RUBÍ

EDICIÓN ZAFIRO



Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link



DOS JUEGOS DISTINTOS, DOS AVENTURAS DIFERENTES

En POKéMON Rubí, te enfrentarás al Equipo Magma que quiere ganar terreno al mar para albergar a más POKéMON de tierra. En POKéMON Zafiro, tus rivales serán el Equipo Aqua que pretende aumentar el nivel del mar para que haya más POKéMON acuáticos. POKéMON Rubí o POKéMON Zafiro. Tú eliges.



Sólo para:

GAME BOY ADVANCE SP GAME BOY ADVANCE



CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
10 MANUALES DEL ENTRENADOR POKéMON
Manual del Entrenador
POKéMON
MAESTRO POKéMON
5 POKéMON EXPEDITION
POKéMON
TRADING CARD GAME
5 RELOJES NINTENDO ACCIÓN
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra pokemon136 + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de febrero de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".